

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

112 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

SPACE INVADERS*



* SPACE INVADERS is the trademark of Taito America Corp. 1980

SPACE INVADERS*



Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Be sure the controllers are firmly plugged into the LEFT and RIGHT CONTROLLER jacks at the rear of your Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.

Use the Joystick plugged into the LEFT CONTROLLER jack for one-

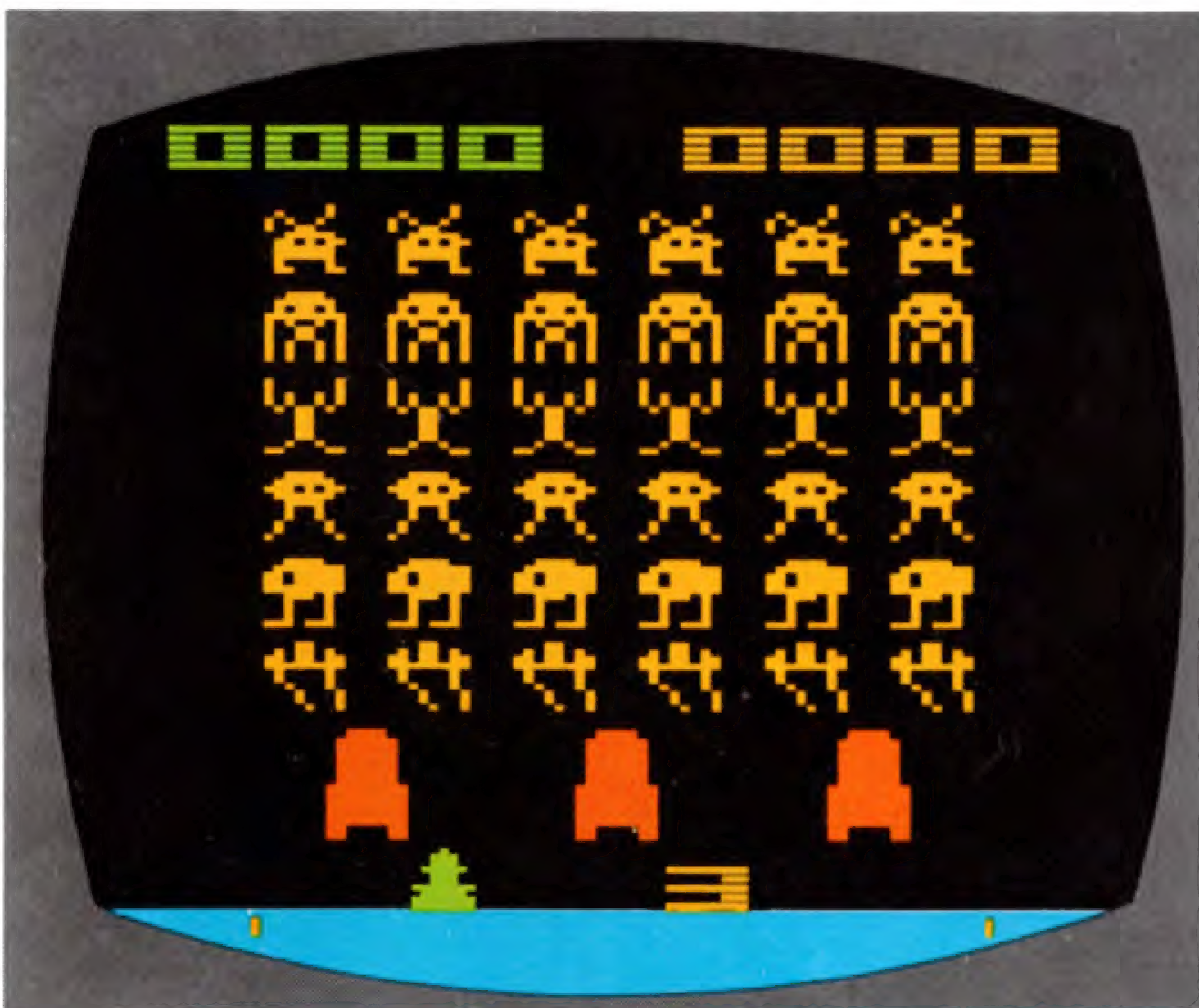
player games. *See Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.*

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System.

GAME OBJECTIVE

Each time you turn on **SPACE INVADERS*** you will be at war with enemies from space who are threatening the earth. Your objective is to destroy these invaders by firing your "laser cannon." You must wipe out the invaders either before they reach the earth (bottom of the screen), or before they hit you three times with their "laser bombs."

Your long-term objective is to score as many points as possible. Points are scored each time you hit one of the **SPACE INVADERS**. They are worth different amounts of points, depending on their initial position on the screen. (See **SCORING**)



*Trademark of TAITO AMERICA CORPORATION.

If you destroy all 36 **SPACE INVADERS** before they reach the earth, a new set of invaders will appear on the screen. Each time the invaders are reset on the screen they will start from a posi-

tion closer to the earth until they reach the closest position possible. The **SPACE INVADERS** can be reset on the screen indefinitely during a game.

USING THE CONTROLLERS

Move the Joystick right or left to maneuver your laser cannon across the bottom of the screen. Do this to avoid being hit by the laser bombs, which the invaders will continually drop from the sky, and to aim your own "laser beams." Each time your cannon is hit by one of the laser bombs the game pauses temporarily, and the number of hits you have remaining is displayed at the bottom of the screen.

Press the red controller button to fire your laser cannon. Each time

you fire the cannon you may not fire it again until you hit a target, or until the laser beam disappears off the top of the screen.

Depress the **game select** switch to choose the game you wish to play. The game variation number is displayed at the top, left side of the screen. The number opposite on the top, right side of the screen represents the number of players for each game.

TO BEGIN PLAY Console Controls

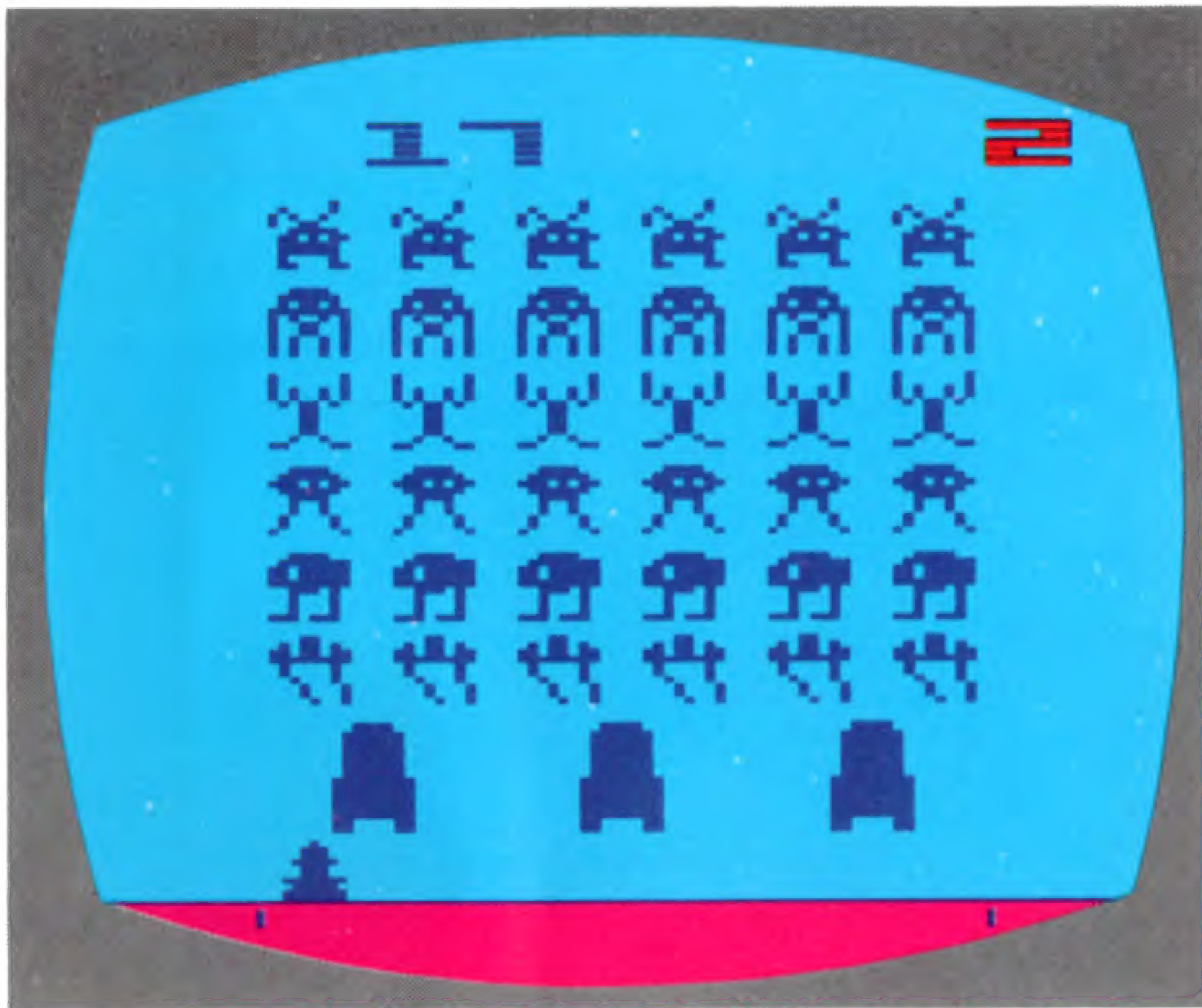
The **SPACE INVADERS** move faster on the screen as their numbers decrease, making them more difficult to hit. The fastest speed occurs when only one invader remains on the screen.

Since there are 112 game variations to **SPACE INVADERS**, a quick look at the Game Matrix in the center of this instruction booklet is helpful when choosing or locating a game.

NOTE: Holding the **game select** switch down will cause the game number to increase continually on the screen. *However, to increase the game number rapidly, depress and hold down both the game select and game reset switches.* As you near the desired

game number, release the **game reset** switch and bring up the game number you want using only the **game select** switch.

Depress the **game reset** switch to begin a game.



Difficulty Switches

The **difficulty** switches control the size of the laser cannons on the screen. In the **b** position, the cannon is smaller, and therefore easier for the beginning player to use. In the **a** position, the cannon is twice as large, and therefore more susceptible to enemy fire.

In a one-player game, use the **left difficulty** switch to control the size of the cannon. In two-player games the left player uses the **left difficulty** switch, and the right player uses the **right difficulty** switch to control the cannon size.

GENERAL INFORMATION

By now you know that you must hit and eliminate the **SPACE INVADERS** before they reach the earth, or, bottom of the screen. You also know that you must evade their falling laser bombs in order to save the earth and keep the game going.

Here are some other bits of information which will help you to play **SPACE INVADERS**.

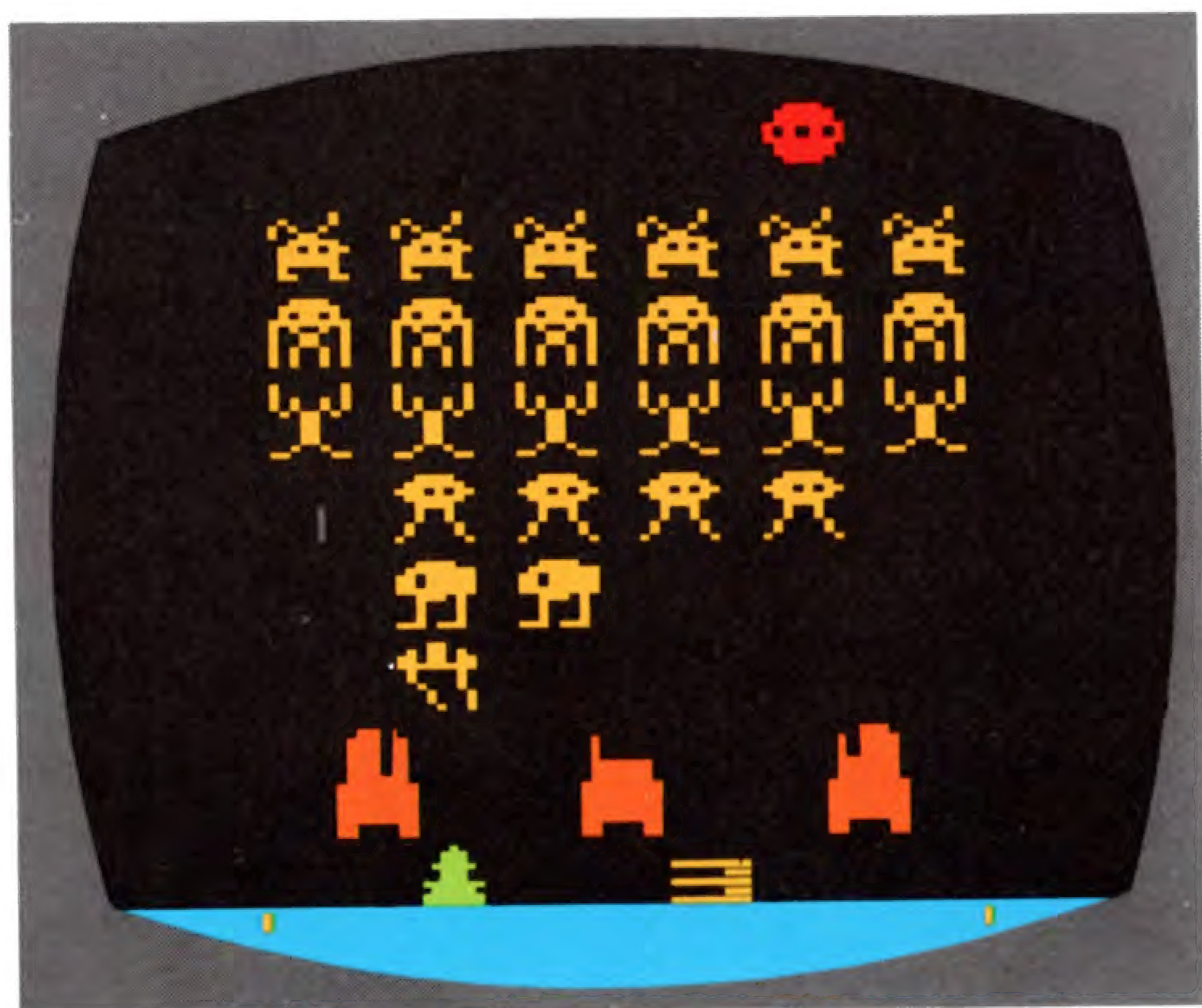
Periodically during a game, the **COMMAND ALIEN SHIP** will fly across the top of the screen (sometimes left to right, sometimes right to left).

The **COMMAND SHIP** is worth 200 points* whenever you hit it, which is considerably more than

*In games "C" and "D" the **COMMAND SHIP** is worth 100 points. (See ONE-PLAYER/TWO-PLAYER OPTIONS)

any other target (see **SCORING**). You will be pleased to know that the **COMMAND SHIP** does not drop laser bombs or anything else, and is therefore harmless to you and your laser cannon. The **COMMAND SHIP** is simply a bonus if you are able to hit it. Be careful not to concentrate so much on hitting it that you get hit with an enemy laser bomb.

There are **SHIELDS** (screen diagram) positioned on the screen between your laser cannon and the **SPACE INVADERS**. At the



outset you are safe behind the **SHIELDS**. However, as you and the enemy hit the **SHIELDS**, they become damaged, allowing laser beams from your cannon and laser bombs from the enemy to pass through them. As the **SPACE INVADERS** get close to the **SHIELDS** on their way to the earth, the **SHIELDS** disappear altogether.

Remember, if the lowest **SPACE INVADERS** reach the earth (bottom of the screen), the game ends.

The small lines or bars at the bottom of the screen (see screen diagram) indicate the farthest points to which you may move to the right or to the left. Be careful not to get caught at the edge of these points when hemmed in by enemy fire.

GAME VARIATIONS

There are several **GAME VARIATIONS** programmed into **SPACE INVADERS**. Again, check the Game Matrix for a specific breakdown of the variations for each game number. The variations are intended to challenge the experienced player, as well as to provide variety in general.

The variations include:

Moving Shields—the **SHIELDS** move back and forth on the screen, as opposed to remaining in a fixed or stationary position. Using them for protection becomes hazardous.

Zigzagging Laser Bombs—the laser bombs “zigzag” back and forth as they come down the

screen. It is difficult to know exactly where they are going to land, and thus, stay out of their path.

Fast Laser Bombs—they drop quickly and are much more difficult to avoid. (When the laser bombs are both zigzagging AND fast, even the experienced players will have their hands full.)

Invisible Invaders—the invaders are invisible on the screen after game play begins. Each time one is hit, the remainder of the invaders appear momentarily on the screen, and then disappear until one is hit again.

NOTE: When you’re in the mood for a serious challenge, try **Game 16**.

ONE-PLAYER/TWO-PLAYER OPTIONS

In addition to the **GAME VARIATIONS**, there are several ways in which one or two players may play **SPACE INVADERS**.

- A. The “normal” or basic game for one player. (**GAMES 1-16**) **GAME VARIATIONS** are optional, but one player always competes against the computer.
- B. Two opposing players taking alternating turns. (**Games 17-32**) Left player goes first (starts on left side of screen), then right player takes a turn (starting from right side). The screen display changes so that each player has his or her own set of invaders. The **SHIELDS** are completely restored for each new turn. The **COMMAND ALIEN SHIP** is worth 200 points. Play ends for each player after three enemy hits, or when invaders reach the earth. Highest score wins.
- C. Two opposing players competing at the same time. (**Games 33-48**) Both players fire away simultaneously and compete for a higher score. The **COMMAND ALIEN SHIP** is worth 100 points. Whenever you are hit, your opponent is awarded 200 points. Play ends after three hits are taken between the two players, or when the invaders reach the earth.
- D. Two opposing players competing at the same time, taking alternating shots. (**Games 49-64**) If you wait too long, your laser cannon is fired automatically and your opponent can set up a shot. All other game play characteristics are the same as **C** above.
- E. Two player partnership game. (**Games 65-80**) Both players control a common laser cannon. Each player can move the cannon in one direction only. Right player moves the cannon to the right, left player moves it to the left. Either player may fire. Otherwise, this version is like a one-player “normal” game (one score display, **COMMAND SHIP** = 200 points, etc.)
- F. Two-player partnership game with alternating firing and control of the cannon. (**Games 81-96**) The left player starts and may move the cannon in either direction. After ONE shot by the left player, the right player then has control and fires one shot. Both players are striving for a common (high) score, as in the **E** version above.
- G. Two-player partnership game with one player controlling cannon movement and the other player firing laser beams. (**Games 97-112**) Left player moves the cannon, right player fires. Otherwise, this version is the same as the other “partnership” games.

SCORING

The **SPACE INVADERS** are worth 5, 10, 15, 20, 25, and 30 points in first through sixth rows respectively. (See diagram.) The point value of each target stays the same as it drops lower on the screen. Each complete set of **SPACE INVADERS** is worth 630 points.

Although scoring can be infinite, there is only room for four digits on the display, so that the highest score any player will ever see on the screen is 9999. This does not

represent the highest score possible, but rather the highest score that can be displayed on the screen.

In a one-player game the score is displayed at the top, left side of the screen. In a two-player game the left player's score is on the left; the right player's score is on the right. The score or scores disappear when the **COMMAND ALIEN SHIP** flies across the screen, then reappear when the ship leaves the screen or is hit.

		Points per target
Row 6	     	30
Row 5	     	25
Row 4	     	20
Row 3	     	15
Row 2	     	10
Row 1	     	5

Basic Game	A.	ONE-PLAYER																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
		TWO OPPOSING PLAYERS																	
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		
		49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64		
		TWO-PLAYER PARTNERSHIP GAME																	
		65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
		81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96		
		97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112		
				MOVING SHIELDS															
				ZIGZAGGING BOMBS															
		FAST BOMB																	
		INVISIBLE INVADERS																	

112 JEUX VIDEO

SPACE INVADERS*



Utilisez avec ce jeu vos Commandes à manettes. Vérifiez qu'elles sont correctement branchées.

Tenez les commandes le bouton rouge en direction de l'écran de votre téléviseur.

Utilisez la manette reliée à la prise

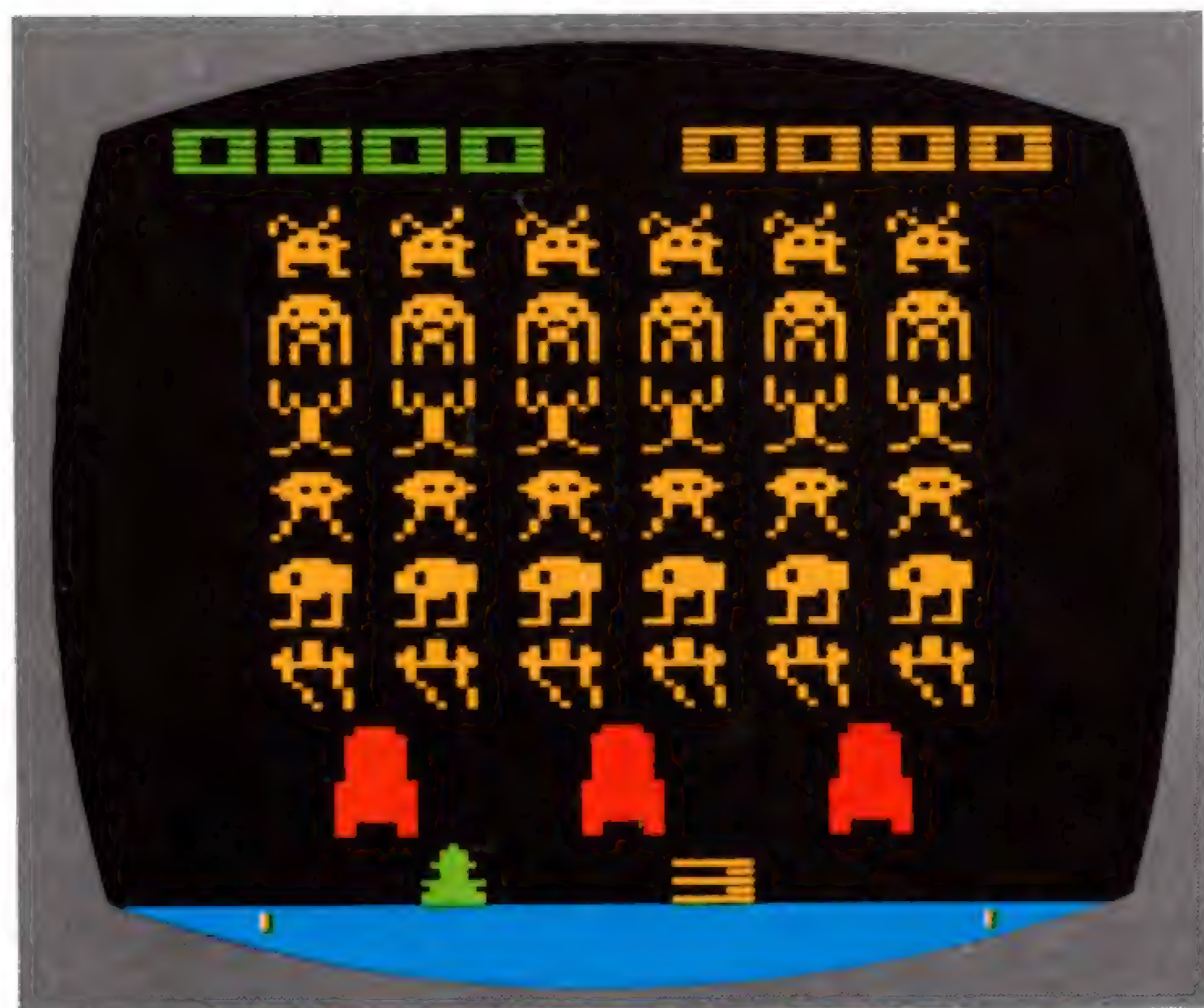
de commande LEFT pour les jeux à un joueur.

NB: N'oubliez jamais d'éteindre l'appareil lors de la mise en place ou du retrait d'une cassette de jeux. Vous protégerez ainsi les composants électroniques et prolongerez la vie de votre Video Computer System ATARI.

BUT DU JEU

A peine avez-vous mis la cassette **Space Invaders** que vous êtes en guerre contre des ennemis venus de l'espace et qui menacent la terre. Votre but est de les détruire à l'aide de votre canon à laser.

Vous devez éliminer les **Space Invaders** avant qu'ils n'atteignent la terre (le bas de l'écran), ou avant qu'ils ne vous touchent trois fois avec leurs bombes à laser.



Votre objectif à long terme est de totaliser le plus grand nombre de points possible. Vous marquez des points pour chaque **Space Invader** que vous touchez. Ils représentent des valeurs différentes en fonction de leur position initiale sur l'écran (Voir "SCORE"). Si vous détruisez les 36 **Spaces Invaders** avant qu'ils n'atteignent la terre, un

nouveau groupe apparaît sur l'écran. Lorsqu'ils réapparaissent, ils partent d'une position chaque fois plus proche de la terre, jusqu'à la position la plus rapprochée possible. Les **Space Invaders** peuvent revenir indéfiniment sur l'écran au cours d'une partie.

UTILISATION DES COMMANDES

Déplacez la manette vers la droite ou vers la gauche pour manoeuvrer votre canon à laser d'un bord à l'autre de l'écran. Ceci vous permettra d'éviter les bombes à laser que les envahisseurs larguent en permanence du ciel, et de pointer vos

propres rayons laser. Chaque fois que votre canon est touché par une bombe à laser, la partie est interrompue momentanément, et le chiffre affiché au bas de l'écran indique combien de fois vous pouvez encore être touché.

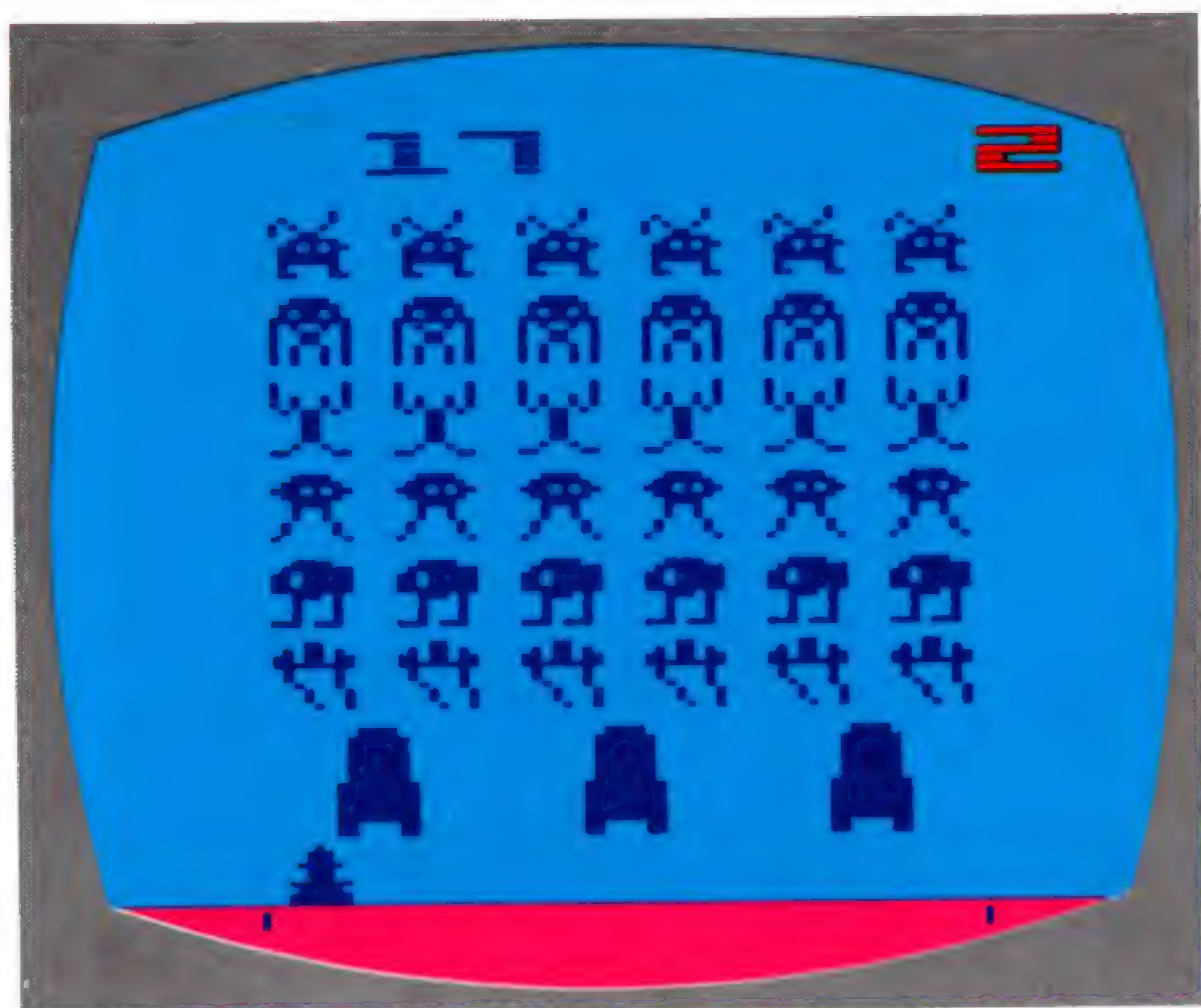
DEBUT DU JEU

Commandes du pupitre

Appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir le jeu auquel vous désirez participer. Le numéro du jeu est affiché en haut à gauche de l'écran. Le chiffre affiché en haut à droite de l'écran représente le nombre de joueurs pouvant participer au jeu.

Plus leur nombre diminue, plus les **Space Invaders** se déplacent rapidement sur l'écran, et il devient plus difficile de les toucher. La vitesse est la plus rapide lorsqu'il ne reste qu'un **Space Invader** sur l'écran.

Comme il existe 112 variantes de ce jeu, il est utile de jeter un coup d'oeil au tableau des jeux.



NB: Si vous gardez le doigt sur la touche de sélection de jeu, le numéro du jeu affiché augmentera continuellement. Toutefois pour changer rapidement ce numéro, maintenez enfoncées en même temps la touche de sélection de jeu et la touche de remise à zéro. Lorsque vous approchez du

numéro voulu, relâchez la touche de remise à zéro et recherchez le numéro de jeu que vous désirez utiliser en employant uniquement le sélecteur de jeu.

Appuyez sur la touche de remise à zéro GAME RESET, pour commencer la partie.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

Les sélecteurs de difficulté commandent la taille des canons à laser représentés sur l'écran. En position B, le canon est plus petit, et donc il est plus facile à utiliser pour un joueur débutant. En position A, le canon est deux fois plus gros, et donc davantage exposé aux tirs de l'ennemi.

Dans une partie à un joueur, utilisez le sélecteur de difficulté de gauche pour commander la taille du canon. Dans les parties à deux joueurs, le joueur de gauche utilise le sélecteur de difficulté de gauche, et celui de droite, le sélecteur de droite, pour programmer la taille du canon.

INFORMATIONS GENERALES

Vous savez désormais qu'il vous faut toucher et éliminer les **Space Invaders** avant qu'ils n'atteignent la terre, autrement dit, le bas de l'écran. Vous savez également qu'il vous faut éviter les bombes à laser qu'ils larguent, afin de sauver la terre et de continuer la partie.

A certains moments le COMMAND ALIEN SHIP, traverse le haut de l'écran (parfois de gauche à droite, parfois de droite à gauche).

Toucher le COMMAND ALIEN SHIP vous rapporte 200 points, bien plus que toutes les autres cibles. Il ne constitue aucun danger car il n'envoie pas de projectile. Il constitue un bonus si vous le touchez. Mais attention à ne pas trop vous concentrer sur lui, car vous pourriez vous laisser surprendre par la bombe à laser d'un ennemi.

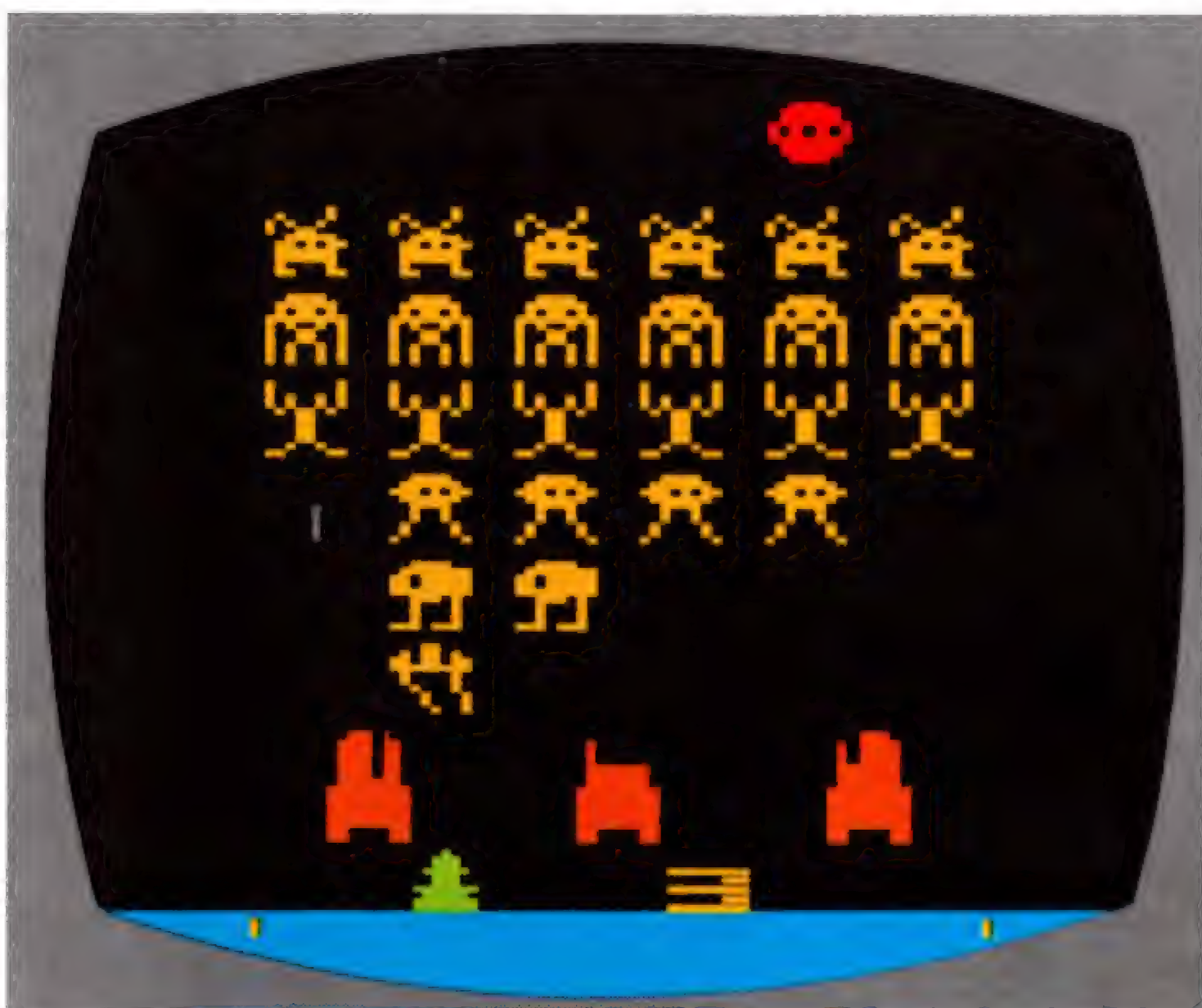
Dans les jeux C et D, le COMMAND ALIEN SHIP vaut 100

points. (Voir les options "un joueur" et "deux joueurs".)

Il existe des boucliers (voir diagramme) placés sur l'écran entre votre canon à laser et les **Space Invaders**. Au début, vous êtes en sécurité derrière ces boucliers. Toutefois, à mesure que vous et l'ennemi touchez ces boucliers, ils sont endommagés et laissent passer les rayons laser de votre canon et les bombes de l'ennemi. Lorsque les **Space Invaders** se rapprochent des boucliers qui les séparent de la terre, ces derniers disparaissent.

Mais n'oubliez pas, si le **Space Invader** le plus proche touche la terre (le bas de l'écran) la partie est terminée.

Les barres fines au bas de l'écran (voir diagramme) indiquent les limites de vos déplacements à gauche et à droite. Veillez à ne pas vous laisser bloquer sur ces bords lorsque vous êtes cerné par le feu de l'ennemi.



VARIANTES DE JEU

Diverses variantes de jeu sont programmées dans les **Space Invaders**:

Boucliers mobiles—les boucliers se déplacent d'avant en arrière sur l'écran, au lieu de rester immobiles. La protection qu'ils apportent devient alors aléatoire.

Bombes à laser zigzagantes—Les bombes à laser zigzaguent d'avant en arrière en descendant sur l'écran. Il est difficile de prévoir exactement leur point de chute, et donc de rester hors de leur atteinte.

Bombes à laser rapides—Leur chute étant plus rapide, il est plus

difficile de les éviter. (Lorsque les bombes à laser sont à la fois zigzagantes ET rapides, les joueurs même expérimentés n'auront pas le temps de s'en-nuyer!)

Space Invaders Invisibles—les **Space Invaders** sont invisibles sur l'écran dès le début de la partie. Chaque fois que l'un d'eux est touché, les autres réapparaissent momentanément sur l'écran puis disparaissent jusqu'à ce qu'un autre soit atteint.

NB: Si vous rêvez d'une compétition digne de ce nom, essayez le jeu 16.

OPTIONS A UN JOUEUR ET DEUX JOUEURS

Outre les variations de jeu, il existe plusieurs manières de jouer à une ou deux personnes avec les **Space Invaders**.

A. Jeu de base ou 'normal' pour un joueur (jeux 1-16). Les variantes du jeu sont facultatives mais un seul joueur est toujours opposé à l'ordinateur.

B. Deux joueurs opposés jouent à tour de rôle (jeux 17-32). Le joueur de gauche joue le premier (partant du côté gauche de l'écran), puis le joueur de droite (partant du côté droit). L'image change de sorte que chaque joueur dispose de son propre groupe d'envahisseurs. Les boucliers sont remis en état à chaque tour, le **COMMAND ALIEN**

SHIP vaut 200 points. La partie se termine pour chaque joueur lorsqu'il a été touché trois fois par l'ennemi, ou lorsque des **Space Invaders** atteignent la terre. Celui qui a le score le plus élevé a gagné.

- C. Deux joueurs opposés sont en compétition en même temps (jeux 33-48). Les deux joueurs tirent simultanément et doivent marquer le plus grand nombre de points. Le COMMAND ALIEN SHIP vaut 100 points. Lorsque vous êtes touché, votre adversaire bénéficie chaque fois de 200 points. La partie se termine lorsque les deux joueurs ensemble ont été touchés trois fois, ou lorsque les **Space Invaders** atteignent la terre.
- D. Deux joueurs opposés sont en compétition en même temps, et tirent à tour de rôle (jeux 49-64). Si vous attendez trop longtemps, le tir de votre canon à laser se déclenche automatiquement et votre adversaire peut tirer à son tour. Toutes les caractéristiques de jeu sont les mêmes qu'en C.
- E. Deux joueurs en équipe (jeux 65-80). Les deux joueurs commandent un canon à laser

commun. Chacun des joueurs ne peut le déplacer que dans une direction. Le joueur de droite déplace le canon vers la droite, le joueur de gauche, vers la gauche. Les deux joueurs peuvent tirer. Pour le reste, cette version est identique au jeu 'normal' pour un joueur (un seul score affiché, le COMMAND ALIEN SHIP = 200 points, etc.).

- F. Deux joueurs en équipe contrôlent le canon et tirent à tour de rôle (jeux 81-96). Le joueur de gauche commence et peut déplacer le canon dans les deux sens. Après UN SEUL tir effectué par le joueur de gauche, le joueur de droite prend à son tour le contrôle et dispose d'un tir. Les deux joueurs doivent marquer, en commun, le plus grand nombre de points, comme dans la version E précédente.
- G. Deux joueurs en équipe, dont l'un commande les mouvements du canon et l'autre les tirs de rayons laser (jeux 97-112). Le joueur de gauche déplace le canon, et celui de droite tire. Pour le reste, cette version est identique aux autres jeux en équipe.

SCORE

Les **Space Invaders** de la première à la sixième rangée, valent respectivement 5, 10, 20, 25, et 30 points (voir schéma). La valeur en points de chaque cible ne change pas au fur et à mesure de sa descente sur l'écran. Une série complète de **Space Invaders** vaut 630 points.

Bien que les possibilités de soient infinies, seul un nombre à 4 chiffres peut être affiché, et le score le plus élevé que pourra réaliser l'un ou l'autre des joueurs sera de 9999. Ceci ne constitue pas le plus

grand nombre de points qu'il est possible de marquer, mais plutôt le score le plus élevé que l'écran peut afficher.

Dans une partie à un joueur, le score est affiché en haut à gauche de l'écran. Dans une partie à deux joueurs, le score du joueur de gauche est affiché à gauche, le score du joueur de droite, à droite. Le ou les scores disparaissent lorsque le **COMMAND ALIEN SHIP** traverse l'écran, et réapparaît après l'avoir quitté.

Points par cible

Rangée 6	     	30
Rangée 5	     	25
Rangée 4	     	20
Rangée 3	     	15
Rangée 2	     	10
Rangée 1	     	5

Jeu de base **A.**

Un joueur															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

A tour de rôle **B.**

Deux joueurs opposés															
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64

Opposés en même temps **C.**

Opposés en même temps
Tirs à tour de rôle **D.**

Deux joueurs en équipe															
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Premier joueur -
mouvements à droite
Deuxième joueur -
mouvements à gauche **E.**

65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112

Tir et commande à tour de rôle **F.**

Premier joueur - mouvements
Deuxième joueur - tirs **G.**

Boucliers mobiles
Bombes zigzagantes
Bombes rapides
Envahisseurs invisibles

112 TELE-SPIELE

SPACE INVADERS*



Für dieses Spielprogramm Steuerknüppel-Regler benutzen. Regler müssen fest mit den Buchsen (LINKER REGLER,

RECHTER REGLER) hinten auf der Video-Computer-Einheit verbunden sein. Den Regler so halten, daß der rote Knopf nach links oben in Richtung Fernsehschirm zeigt.

Für Spiele mit nur einem Spieler den mit der Buchse LINKER

REGLER verbundenen Steuerknüppel benutzen. *Weitere Einzelheiten in Abschnitt 3 des Handbuchs für Besitzer von Video-Computer-Systemen.*

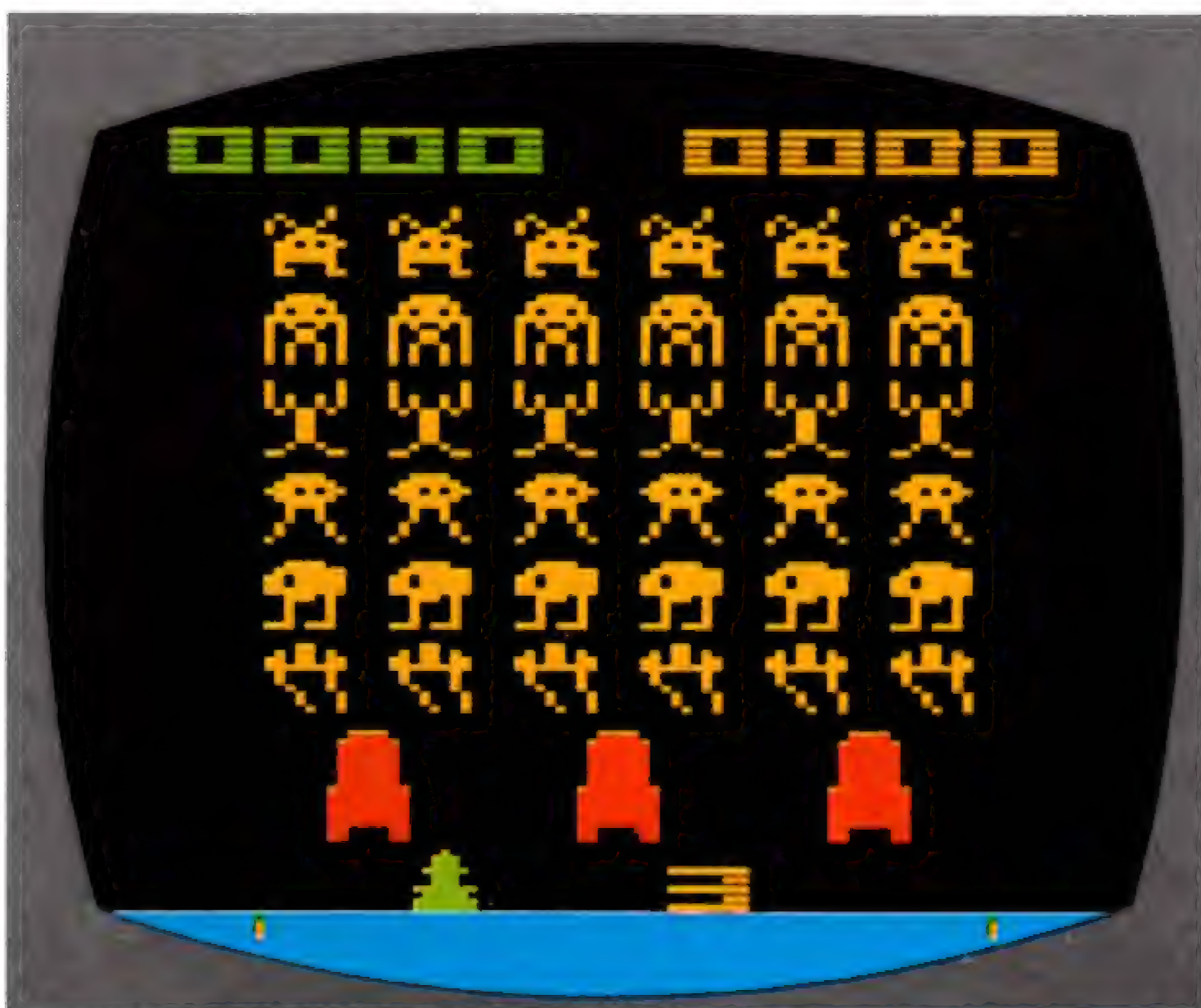
ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® -Video-Computer-Systems bei.

ZIEL DES SPIELS

Bei Einschalten des Spiels **SPACE INVADERS™ (ANGRIFF AUS DEM WELTALL)** befinden Sie sich im Krieg mit Feinden aus dem Weltall, die die Erde bedrohen. Ihr Ziel ist es, diese Angreifer mit Hilfe Ihres "Laser-Geschützes" zu vernichten. Sie müssen die Angreifer auslöschen, bevor sie die Erde (unterer Rand des

Bildschirms) erreichen oder bevor Sie dreimal von ihren "Laser-Bomben" getroffen werden.

Langfristiges Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu gewinnen. Es werden jedesmal dann Punkte gewonnen, wenn ein **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** getroffen wird. Die Punktzahl ist verschieden



je nach der ursprünglichen Position des Angreifers auf dem Bildschirm (siehe **PUNKTGEWINN**).

Wenn alle 36 **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** vernichtet werden, bevor sie die Erde erreichen, erscheint ein neuer Satz von Angreifern auf dem Bildschirm. Bei jedem

Neuerscheinen der Angreifer auf dem Bildschirm ist ihre Ausgangsposition ein Stück näher zur Erde, bis sie schließlich die nächstmögliche Position erreicht haben. Die **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** können während eines Spiels unbegrenzt oft wieder auf den Bildschirm gesetzt werden.

BETÄTIGUNG DER REGLER

Durch Bewegen des Steuerknüppels nach rechts oder links wird das Laser-Geschütz am unteren Rand des Bildschirms hin- und hermanövriert. Dadurch kann der Spieler den Laser-Bomben ausweichen, die die Angreifer unaufhörlich vom Himmel fallen lassen, und mit den eigenen "Laserstrahlen" zielen. Jedesmal wenn das Geschütz von einer der Laser-Bomben getroffen wird, wird das Spiel kurz unterbrochen, und

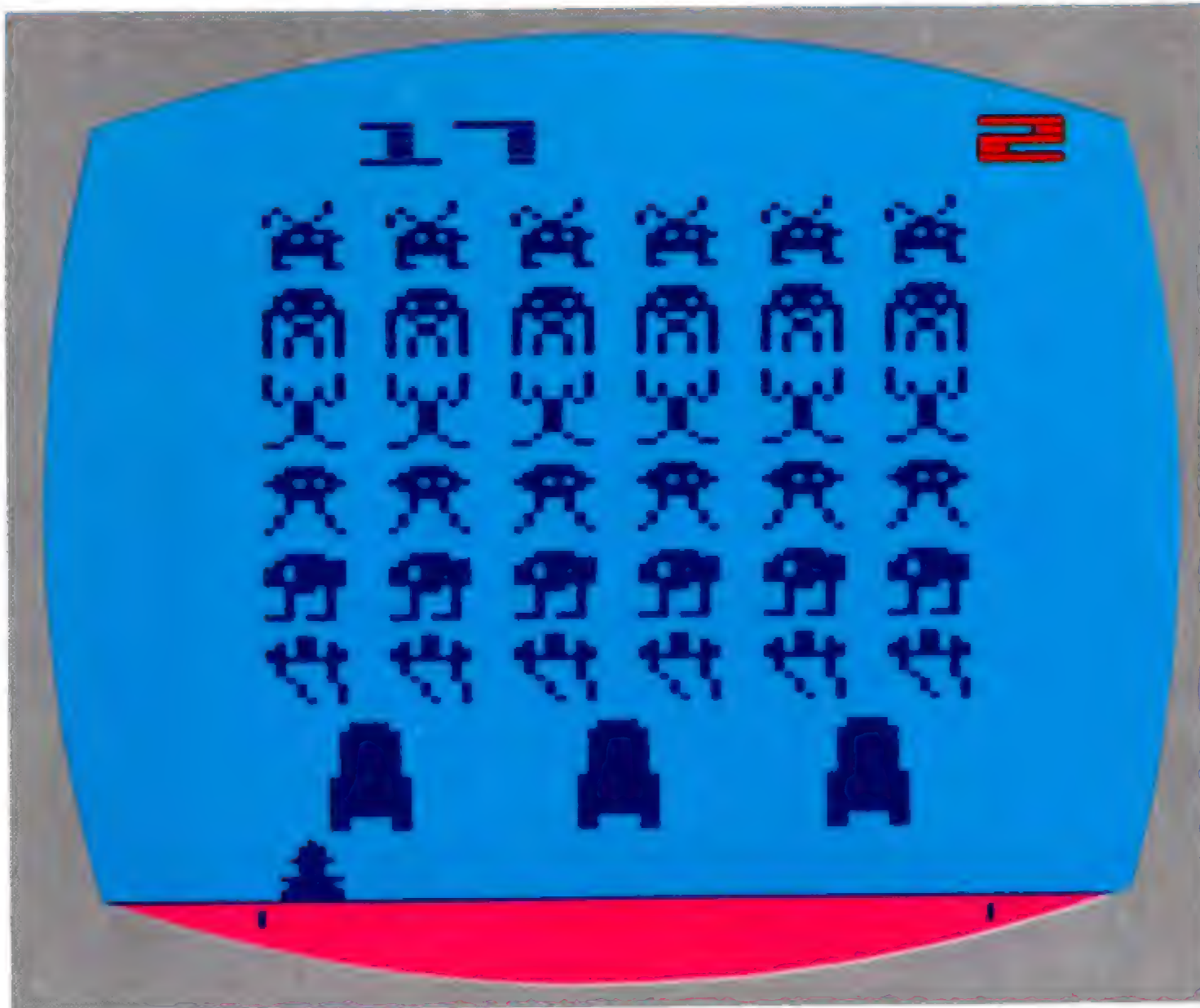
es wird unten auf dem Bildschirm angezeigt, wie viele Treffer das Geschütz noch aushält.

Das Laser-Geschütz wird durch Drücken des roten Knopfes auf dem Regler abgefeuert. Nach jedem Abfeuern eines Schusses kann erst dann wieder geschossen werden, wenn ein Ziel getroffen wurde oder wenn der Laserstrahl oben vom Bildschirm verschwunden ist.

SPIELANFANG

Zum Einstellen des gewünschten Spiels den Schalter **Spielwahl** drücken. Die Nummer der Spielvariante wird oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Die Zahl gegenüber oben rechts auf dem Bildschirm zeigt die Zahl der Spieler für jedes Spiel an.

Die **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** bewegen sich um so schneller auf dem Bildschirm, je weniger von ihnen übrig sind, so daß sie schwerer zu treffen sind. Die größte Geschwindigkeit wird erreicht, wenn nur noch ein Angreifer auf dem Bildschirm übrig ist.



Da das Spiel SPACE INVADERS (ANGRIFF AUS DEM WELTALL) 112 Spielvarianten hat, kann ein kurzer Blick auf die Spiel-Matrix in der Mitte dieses Anleitungsscheftes bei der Auswahl oder dem Auffinden eines Spiels behilflich sein.

ANMERKUNG: Wenn der **Spielwahl-Schalter** anhaltend gedrückt wird, wird die Spielnummer auf dem Bildschirm immer größer.

SCHWIERIGKEITS-SCHALTER

Mit den **Schwierigkeits-Schaltern** wird die Größe der Laser-Geschütze auf dem Bildschirm eingestellt. Bei Stellung *b* ist das Geschütz kleiner und daher vom Spielanfänger leichter zu benutzen. Bei Stellung *a* ist das Geschütz doppelt so groß und daher stärker dem feindlichen Feuer ausgesetzt.

*Um jedoch schnell eine größere Spielnummer zu erreichen, **Spielwahl- und Ruckstell-Schalter gleichzeitig drücken und festhalten.***

Wenn die Ziffern sich der gewünschten Spielnummer nähern, **Ruckstell-Schalter loslassen** und gewünschte Spielnummer nur mit Hilfe des **Spielwahl-Schalters** herbeibringen.

Um ein Spiel zu beginnen, **Ruckstell-Schalter drücken.**

Bei nur einem Spieler **linken Schwierigkeits-Schalter** zum Einstellen der Geschützgröße benutzen. Bei zwei Spielern benutzt der linke Spieler den **linken Schwierigkeits-Schalter** und der rechte Spieler den **rechten Schwierigkeits-Schalter** zum Einstellen der Geschützgröße.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Spieler weiß nun daß er die Angreifer aus dem Weltall treffen und vernichten muß, bevor sie die Erde, oder die untere Kante des Bildschirms, erreichen. Er weiß auch, daß er den von ihnen abgeworfenen Laser-Bomben ausweichen muß, um die Erde zu retten und das Spiel weitergehen zu lassen.

Hier sind noch einige Informationen, die beim Spielen behilflich sein werden.

Während eines Spiels fliegt in regelmäßigen Abständen das **KOMMANDOSCHIFF** der fremden Wesen oben über den Bildschirm (manchmal von links nach rechts, manchmal von rechts nach links).

Wenn das **KOMMANDOSCHIFF** getroffen wird, ist das 200 Punkte* wert, was sehr viel mehr ist als alle anderen Ziele (siehe **PUNKTLISTE**). Es wird den Spieler freuen zu erfahren, daß das

KOMMANDOSCHIFF keine Laser-Bomben oder anderes abwirft und deshalb keine Gefahr für den Spieler und sein Laser-Geschütz darstellt. Das **KOMMANDOSCHIFF** ist einfach nur eine Prämie, wenn es getroffen wird. Man sollte sich aber nicht so stark darauf konzentrieren, es zu treffen, daß man von einer Laser-Bombe des Gegners getroffen wird.

Zwischen das Laser-Geschütz und die **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** sind auf dem Bildschirm **SCHUTZSCHILDE** platziert (siehe Abbildung). Am Anfang ist der Spieler hinter den **SCHUTZSCHILDEN** sicher. Wenn die **SCHUTZSCHILDE** jedoch vom Spieler und von den Angreifern

*Bei den Spielen "C" und "D" ist das **KOMMANDOSCHIFF** 100 Punkte wert. (Siehe **SPIELMÖGLICHKEITEN FÜR EIN ODER ZWEI SPIELER**)



getroffen werden, werden sie beschädigt und lassen dann Laserstrahlen vom Geschütz und Laser-Bomben des Feindes durch. Wenn die **ANGREIFER AUS DEM WELTALL** den **SCHUTZSCHILDEN** auf ihrem Weg zur Erde immer näher kommen, verschwinden die **SCHUTZSCHILDE** schließlich ganz.

Denken Sie daran, wenn die untersten **ANGREIFER AUS DEM**

WELTALL die Erde (unterer Rand des Bildschirms) erreichen, ist das Spiel zu Ende.

Die kurzen Linien oder Balken unten auf dem Bildschirm (siehe Abbildung des Bildschirms) zeigen an, wie weit nach rechts oder links das Geschütz bewegt werden kann. Der Spieler muß sich versehen, daß er nicht an diesen Grenzen festsetzt, wenn er vom feindlichen Feuer eingeschlossen ist.

SPIELVARIATIONEN

Das Spiel **SPACE INVADERS (ANGRIFF AUS DEM WELTALL)** ist mit verschiedenen Variationen programmiert. Die Spielmatrix gibt eine spezifische Aufgliederung der Variationen für jede Spielnummer. Die Variationen sollen den Reiz für erfahrene Spieler erhöhen und im allgemeinen mehr Abwechslung bieten.

Zu den Variationen gehören:

BEWEGLICHE SCHUTZSCHILDE

Die **SCHUTZSCHILDE** bewegen sich auf dem Bildschirm hin und her, anstatt an einer festen Stelle zu bleiben. Es wird gefährlich, sie als Schutz benutzen zu wollen.

ZICKZACK-LASERBOMBEN

Die Laserbomben bewegen sich im Zickzack hin und her, wenn sie den Bildschirm herunterkommen. Es läßt sich schwer genau voraussehen, wo sie landen

werden, so daß es schwer ist, ihnen auszuweichen.

SCHNELL LASERBOMBEN

Sie fallen sehr schnell, so daß es sehr viel schwerer ist, ihnen auszuweichen. (Wenn sich die Laserbomben sowohl im Zickzack als auch schnell bewegen, haben selbst erfahrene Spieler alle Hände voll zu tun.)

UNSICHTBARE ANGREIFER

Nachdem das Spiel begonnen hat, sind die Angreifer auf dem Bildschirm unsichtbar. Jedesmal wenn ein Angreifer getroffen wird, erscheinen, die übrigen kurz auf dem Bildschirm und verschwinden dann wieder, bis der nächste getroffen wird.

ANMERKUNG: Wenn Sie Lust auf eine wirklich schwierige Aufgabe haben, versuchen Sie **Spiel Nr. 16.**

SPIELMÖGLICHKEITEN FÜR EIN ODER ZWEI SPIELER

Zusätzlich zu den **SPIELVARIATIONEN** gibt es verschiedene Möglichkeiten für ein oder zwei Spieler, **SPACE INVADERS (ANGRIFF AUS DEM WELTALL)** zu spielen.

- A. Das "normale" oder Grundspiel für einen Spieler (**SPIELE 1-16**). **SPIELVARIATIONEN** sind möglich, doch es spielt immer ein Spieler gegen den Computer.
- B. Zwei gegnerische Spieler wechseln sich ab (**SPIELE 17-32**). Der linke Spieler spielt zuerst (fängt auf der linken Seite des Bildschirms an), dann ist der rechte Spieler an der Reihe (fängt auf der rechten Seite an). Die Darstellung auf dem Bildschirm wechselt, so daß jeder Spieler einen eigenen Satz Angreifer hat. Die **SCHUTZSCHILDE** werden jedesmal vollständig wiederhergestellt. Das **KOMMANDOSCHIFF** ist 200 Punkte wert. Das Spiel endet für beide Spieler nach drei feindlichen Treffern, oder wenn die Angreifer die Erde erreichen. Die höchste Punktzahl gewinnt.
- C. Simultan-Wettkampf mit zwei gegnerischen Spielern (**SPIELE 33-48**). Beide Spieler feuern ihre Geschütze gleichzeitig und kämpfen um die höhere Punktzahl. Das **KOMMANDOSCHIFF** ist 100 Punkte wert. Wenn ein Spieler getroffen wird, erhält der andere 200 Punkte. Das Spiel ist zu Ende, wenn die beiden Spieler zusammen dreimal getroffen wurden oder wenn die Angreifer die Erde erreichen.
- D. Simultan-Wettkampf zweier gegnerischer Spieler, die sich beim Schießen abwechseln (**SPIELE 49-64**). Bei zu langem Zögern eines Spielers feuert sein Laser-Geschütz automatisch, und der Gegner kann dann einen Schuß abfeuern. Alle anderen Spieleigenschaften sind dieselben wie oben unter C.
- E. Zwei Spieler in Partnerschaft (**SPIELE 65-80**). Beide Spieler haben Kontrolle über ein gemeinsames Laser-Geschütz. Jeder Spieler kann das Geschütz nur in eine Richtung bewegen. Der rechte Spieler bewegt das Geschütz nach rechts, der linke Spieler bewegt es nach links. Beide Spieler können feuern. Ansonsten ist diese Version wie ein "normales" Spiel mit einem Spieler (eine Punktzahl, **KOMMANDOSCHIFF** = 200 Punkte usw.).
- F. Zwei Spieler in Partnerschaft mit abwechselndem Feuern und Manövrieren des Geschützes (**SPIELE 81-96**).

Der linke Spieler fängt an und kann das Geschütz in beide Richtungen bewegen. Nachdem der linke Spieler EINEN Schuß abgefeuert hat, übernimmt der rechte Spieler die Kontrolle und feuert einen Schuß ab. Beide Spieler bemühen sich um eine gemeinsame (hohe) Punktzahl, wie oben unter der E-Version.

G. Zwei Spieler in Partnerschaft, wobei der eine Spieler das Geschütz manövriert und der andere Spieler Laserstrahlen abfeuert (SPIELE 97-112). Der linke Spieler manövriert das Geschütz, und der rechte Spieler feuert. Ansonsten ist diese Version genauso wie die anderen "Partnerschaft"-Spiele.

PUNKTGEWINN

Die Angreifer aus dem Weltall sind, von Reihe 1 bis Reihe 6, 5, 10, 15, 20, 25 bzw. 30 Punkte wert (Siehe Diagramm). Der Punktwert jeden Ziels bleibt sich gleich, wenn es sich auf dem Bildschirm nach unten bewegt. Jeder vollständige Satz **Angreifer aus dem Weltall** ist 630 Punkte wert.

Obwohl unbegrenzt viele Punkte gewonnen werden können, hat die Anzeige nur für vier Ziffern Platz, so daß die höchste Punktzahl, die angezeigt werden kann, 9999 ist. Dies ist nicht die höchstmögliche Punktzahl, sondern nur die höchste

Punktzahl, die auf dem Bildschirm angezeigt werden kann.

In einem Spiel mit einem Spieler wird die Punktzahl oben links auf dem Bildschirm angezeigt. In einem Spiel mit zwei Spielern erscheint die Punktzahl des linken Spielers auf der linken Seite und die des rechten Spielers auf der rechten Seite. Die Punktanzeigen verschwinden, wenn das **KOMMANDOSCHIFF** der Angreifer über den Bildschirm fliegt, und erscheinen wieder, wenn das Schiff den Bildschirm verläßt oder getroffen wird.

		Punkte pro Ziel
Reihe 6		30
Reihe 5		25
Reihe 4		20
Reihe 3		15
Reihe 2		10
Reihe 1		5

EIN SPIELER																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
ZWEI GEGNERISCHE SPIELER																
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	
ZWEI SPIELER IN PARTNERSCHAFT																
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	

Grundspiel A.

Abwechselnde Spieler B.

Simultan-Wettkampf C.

Simultan-Wettkampf mit
abwechselndem Schießen

Ein Spieler spielt rechts,
der andere links

Abwechselndes Schießen
und Manövrieren

Ein Spieler manövriert,
der andere schießt

BEWEGLICHE
SCHUTZSCHILDER

ZICKZACK-BOMBEN

SCHNELLE BOMBEN

UNSICHTBARE
ANGREIFER

112 VIDEO GIOCHI

SPACE INVADERS*



Con questo gioco si usano i comandi a leva. Inserite le spine dei comandi nelle prese poste sul retro del Computer System. Il comando va tenuto con il pulsante rosso rivolto verso l'alto a sinistra.

Per giocare da soli inserite il comando a leva nella presa di sinistra

del Computer. Per ulteriori dettagli consultate il nostro manuale di istruzioni.

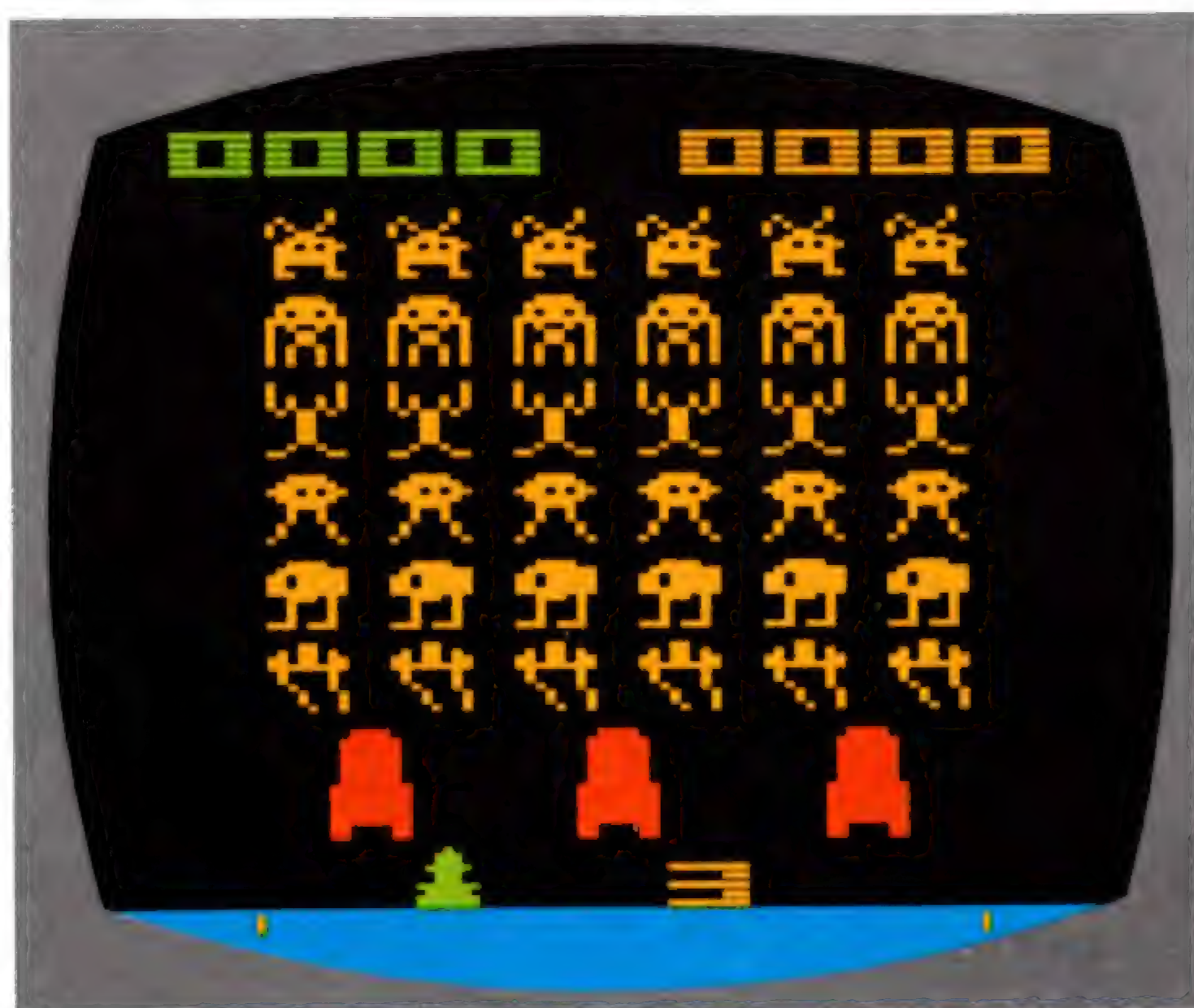
Nota: Non dimenticate di spegnere il Computer System quando inserite o togliete una cassetta. In questo modo proteggerete i componenti elettronici e prolungherete la vita del Computer System.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Quando vi mettete a giocare a Space Invaders è come se foste in guerra con degli alieni che, dallo spazio, minacciano la terra. Il vostro obiettivo è distruggerli con il vostro cannone a laser. Dovete spazzarli dallo schermo prima che

raggiungano la terra (fondo dello schermo) o prima che vi colpiscano per tre volte con le loro bombe a laster.

Il vostro obiettivo è fare più punti che potete. I punti si fanno ogni



volta che colpite uno degli SPACE INVADERS, che valgono punteggi diversi a seconda della loro posizione iniziale sullo schermo (vedi PUNTEGGIO). Se riuscite a distruggere tutti i 36 extraterrestri prima che raggiungano la terra, un nuovo gruppo di invasori riappare

sullo schermo a una quota più bassa della precedente e così via fino a quando raggiungono la posizione più vicina possibile. Gli SPACE INVADERS possono riapparire un numero indefinito di volte nel corso della stessa partita.

USO DEI COMANDI

Spostare la leva a destra o a sinistra per far muovere sul fondo dello schermo il vostro cannone a laser. Così facendo evitate di essere colpito dalle bombe che gli invasori lanciano in continuazione e potete puntare il vostro raggio laser. Ogni volta che il vostro cannone viene colpito il gioco si ar-

resta e appare il numero di colpi che potete ancora sopportare prima di venire distrutti.

Per sparare premere il pulsante rosso. Il colpo può venire ripetuto soltanto dopo che avete colpito un bersaglio o dopo che il raggio laser è svanito oltre lo schermo.

INIZIA IL GIOCO

Premete il comando **game select** per scegliere il gioco a cui volete giocare. Il numero del gioco appare in alto a sinistra sullo schermo. Il numero che appare invece in alto a destra indica il numero di giocatori per ciascun gioco. Gli invasori spaziali si spostano più rapidamente man mano che il loro

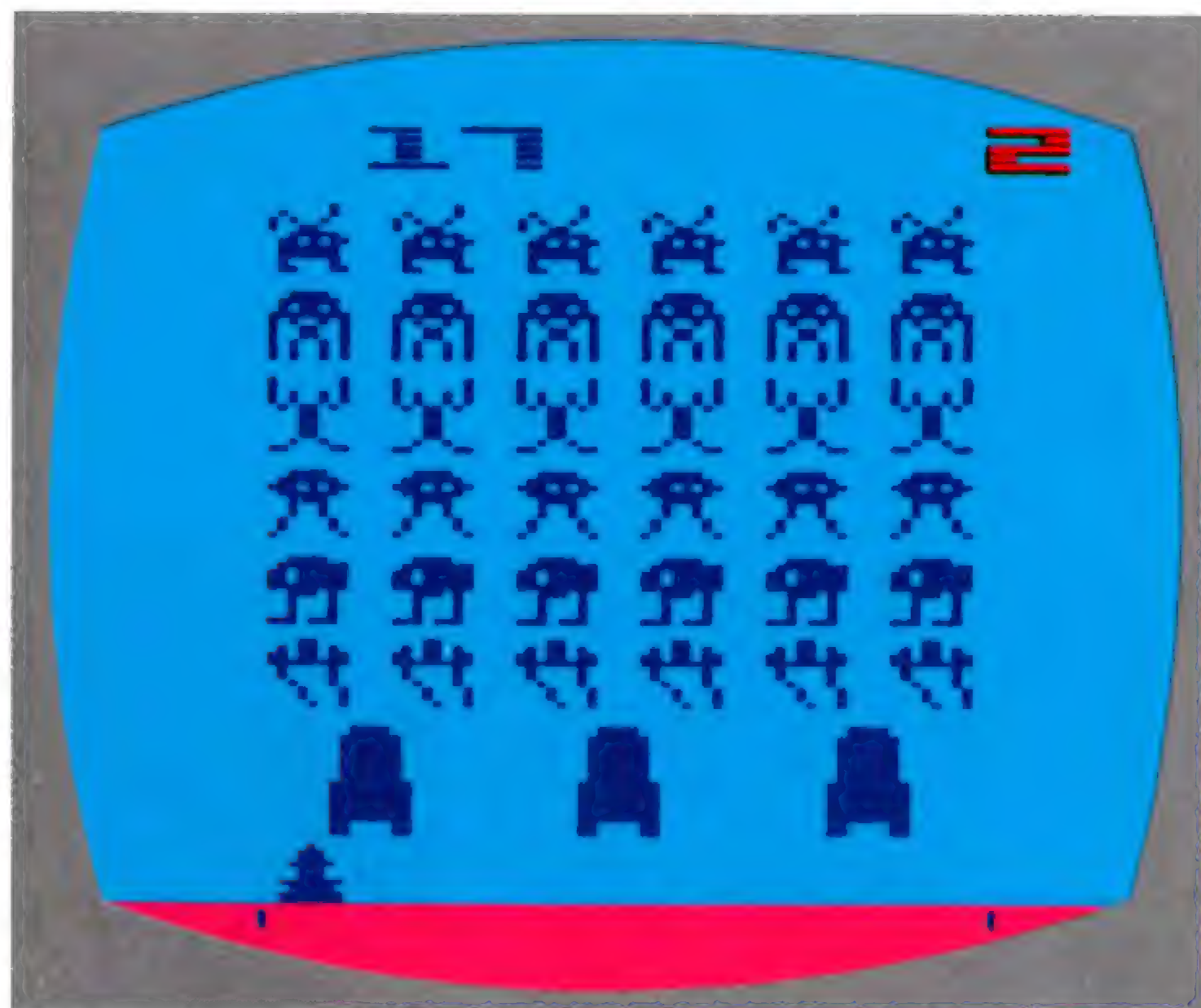
numero diminuisce rendendo sempre più difficile colpirli. La velocità più elevata si ha quando sullo schermo rimane un solo UFO.

Le varianti del gioco sono ben 112. Per sceglierle o cercarle facilmente consultate lo schema grafico che si trova al centro di questo libretto.

Nota: Tenendo abbassato il commutatore **game select** si fanno scorrere i numeri corrispondenti ai giochi. Per far variare il numero più rapidamente premere e tenere premuti entrambi i commutatori **game select** e **game reset**.

Quando siete vicini al numero desiderato lasciate andare il commutatore **game reset** per fermarvi con precisione sul numero del gioco cui volete giocare tramite il **game select**.

Per iniziare il gioco premere **game reset**.



Commutatori di difficoltà

I commutatori di difficoltà regolano le dimensioni del cannone a laser sullo schermo. Nella posizione **B** il cannone è piccolo e più facile da usare dai principianti. Nella posizione **A** il cannone è grande il doppio e perciò è più facile che venga

colpito dal fuoco nemico. Giocando da soli usare il commutatore di sinistra per variare le dimensioni del cannone. Giocando in due il giocatore di sinistra adopera il commutatore di sinistra, quello di destra il commutatore di destra.

ALTRE INFORMAZIONI

Ora sapete che dovete colpire ed eliminare gli invasori spaziali prima che raggiungano la terra, o meglio, il fondo dello schermo. Sapete anche che dovete schivare le loro bombe per salvare la terra e continuare il gioco.

Ecco alcune altre informazioni che vi aiuteranno a giocare meglio.

Periodicamente, durante il gioco, la nave ammiraglia degli alieni attraversa la parte alta dello schermo talvolta da sinistra a destra, a volte da destra a sinistra. La nave ammiraglia vale 200 punti* ogni volta che la prendete, molto di più di qualsiasi altro bersaglio (vedi PUNTEGGIO). Vi farà piacere sapere inoltre che la nave ammiraglia non sgancia bombe nè usa altre armi ed è perciò indifesa davanti al vostro cannone. L'ammiraglia è semplicemente uno "special" per chi riesce a colpirla.

Nei giochi C e D l'ammiraglia vale 100 punti.

Attenti però a non concentrarvi su di lei fino al punto da trascurare le bombe che gli altri UFO vi scaricano addosso!

Sullo schermo vi sono delle difese, piazzate tra voi e gli UFO dietro le quali vi potete riparare. Queste difese però, man mano che vengono colpite dalle bombe degli alieni e dal vostro cannone si sgretolano fino al punto da lasciare passare le bombe senza più proteggervi. Inoltre, quando gli avversari si avvicinano sempre di più alla terra, le difese spariscono.

Ricordatevi: quando gli UFO più bassi raggiungono la terra il gioco finisce. Le due sottili linee a destra e a sinistra sul fondo dello schermo indicano i punti estremi che possono venire raggiunti dal vostro cannone. Attenzione a non capitarci quando il fuoco nemico vi sta addosso.



VARIANTI DEL GIOCO

Il gioco SPACE INVADERS prevede molte varianti. Consultate per questo lo schema della pagina centrale di questo libretto. Queste varianti sono state studiate per sfidare i giocatori più esperti e per rendere più vario il gioco.

Tra le varianti vi sono:

Le difese mobili - che si spostano avanti e indietro sullo schermo invece di rimanere ferme. La protezione che forniscono diventa meno sicura.

Le bombe vaganti - queste bombe vengono giù a zigzag. È difficile stimare dove colpiranno e restare fuori della loro traiettoria.

Le bombe veloci - che cadono molto più rapidamente e sono molto più difficili da schivare. Quando le bombe sono veloci e zigzaganti anche i giocatori più esperti si trovano nei pasticci.

UFO invisibili - gli invasori sono invisibili sullo schermo dopo che il gioco è iniziato. Ogni volta che se ne colpisce uno il resto della flotta appare momentaneamente sullo schermo per sparire quando se ne colpisce un'altro.

Nota: se volete impegnarvi veramente provate il gioco 16.

GIOCARRE DA SOLI O CON UN AMICO?

Molte sono le possibilità di scelta lasciate alla discrezione di uno o due giocatori che vogliono impegnarsi con la cassetta SPACE INVADERS.

A. Il gioco "normale" per un solo giocatore (Giochi da 1 a 16). In tutti questi giochi vi batterete da soli contro il Computer.

B. Due avversari che giocano a turno (Giochi da 17 a 32). Il giocatore di sinistra gioca per primo, iniziando dalla parte sinistra dello schermo; quindi gioca il giocatore di destra iniziando dalla parte destra dello schermo. Lo schermo cambia secondo che giochi il giocatore di destra o quello di sinistra in modo che ciascuno dei due

combatta contro la “sua” flotta di UFO. L’ammiraglia degli alieni vale 200 punti. Il gioco termina per entrambi dopo 3 colpi subiti dagli alieni o quando essi raggiungono la terra. Vince chi fa più punti.

- C. Due avversari giocano assieme (Giochi da 33 a 48).** Entrambi sparano simultaneamente e competono per il punteggio più alto. La nave ammiraglia vale 100 punti. Quando uno dei due contendenti viene colpito l’avversario fa 200 punti. Il gioco termina per entrambi quando uno dei due è stato colpito 3 volte dagli alieni o quando questi raggiungono la terra.
- D. Due avversari giocano insieme alternandosi a sparare. (Giochi da 49 a 84).** Se aspettate troppo il vostro cannone laser sparerà da solo dopodiché toccherà al vostro avversario. Tutte le altre caratteristiche di gioco sono uguali a quelle di C.
- E. Due giocatori giocano in società (Giochi da 65 a 80).**

Entrambi controllano un solo cannone a laser. Ciascuno può spostarlo in una sola direzione. Il giocatore di destra sposta il cannone sulla destra; il giocatore di sinistra sposta quello sulla sinistra. Entrambi possono sparare. Il punteggio è comune. Per il resto questo gioco è uguale al gioco “normale” a un solo giocatore.

- F. Due giocatori giocano in società alternandosi in azione (Giochi da 81 a 96).** Il giocatore di sinistra inizia il gioco e può spostare il cannone in entrambe le direzioni. Dopo un colpo l’azione passa al secondo giocatore che spara un altro colpo e così via. Il punteggio è comune come nei giochi E appena descritti.
- G. Due giocatori giocano in società. Uno punta il cannone laser e l’altro spara (Giochi da 97 a 112).** Il giocatore di sinistra sposta il cannone, quello di destra spara. Per il resto questi giochi sono uguali ai giochi “in società”, E e F.

PUNTEGGIO

Ciascun UFO colpito vale 5, 10, 15, 20, 25, 30 punti, rispettivamente nella prima, seconda, terza, quarta, quinta e sesta fila, (vedi figura). Il punteggio non cambia quando gli UFO si abbassano dopo che il primo gruppo è stato eliminato. Ogni gruppo di UFO vale 630 punti.

Sebbene il punteggio possa essere in teoria infinito, la sua visualizzazione prevede soltanto quattro cifre, per cui il punteggio massimo che i giocatori possono vedere sullo schermo è 9999, che non

rappresenta il punteggio massimo, ma il più alto punteggio che può venire visualizzato.

Nei giochi a un solo giocatore il punteggio viene esposto in alto a sinistra sullo schermo. Nei giochi a due giocatori il punteggio del giocatore di sinistra appare a sinistra in alto, quello di destra a destra. Il punteggio o i punteggi spariscono quando sullo schermo passa la nave ammiraglia degli Alieni, per ricomparire quando a nave esce dallo schermo o è stata colpita.

Punti

Fila 6	     	30
Fila 5	     	25
Fila 4	     	20
Fila 3	     	15
Fila 2	     	10
Fila 1	     	5

Gioco normale A.

UN GIOCATORE																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
DUE AVVERSARI																
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	
DUE GIOCATORI IN SOCIETÀ																
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	

A turno B.

Nello stesso tempo C.

Nello stesso tempo
alternando i colpi D.

Uno muove a destra
l'altro a sinistra E.

A turno F.

Uno punta
l'altro spara G.

BARRIERE MOBILI

BOMBE VAGANTI

BOMBE VELOCI

UFO INVISIBILI

112 JUEGO VIDEO

SPACE INVADERS*



Utilice sus Controles de Palanca con la cassette de juego. Asegúrese de que los controles estén

firmermente conectados con los enchufes hembra izquierdo y derecho en la parte de atrás de su SISTEMA VIDEO COMPUTADOR ATARI. Coja el control con el botón rojo a su izquierda de la pantalla del televisor.

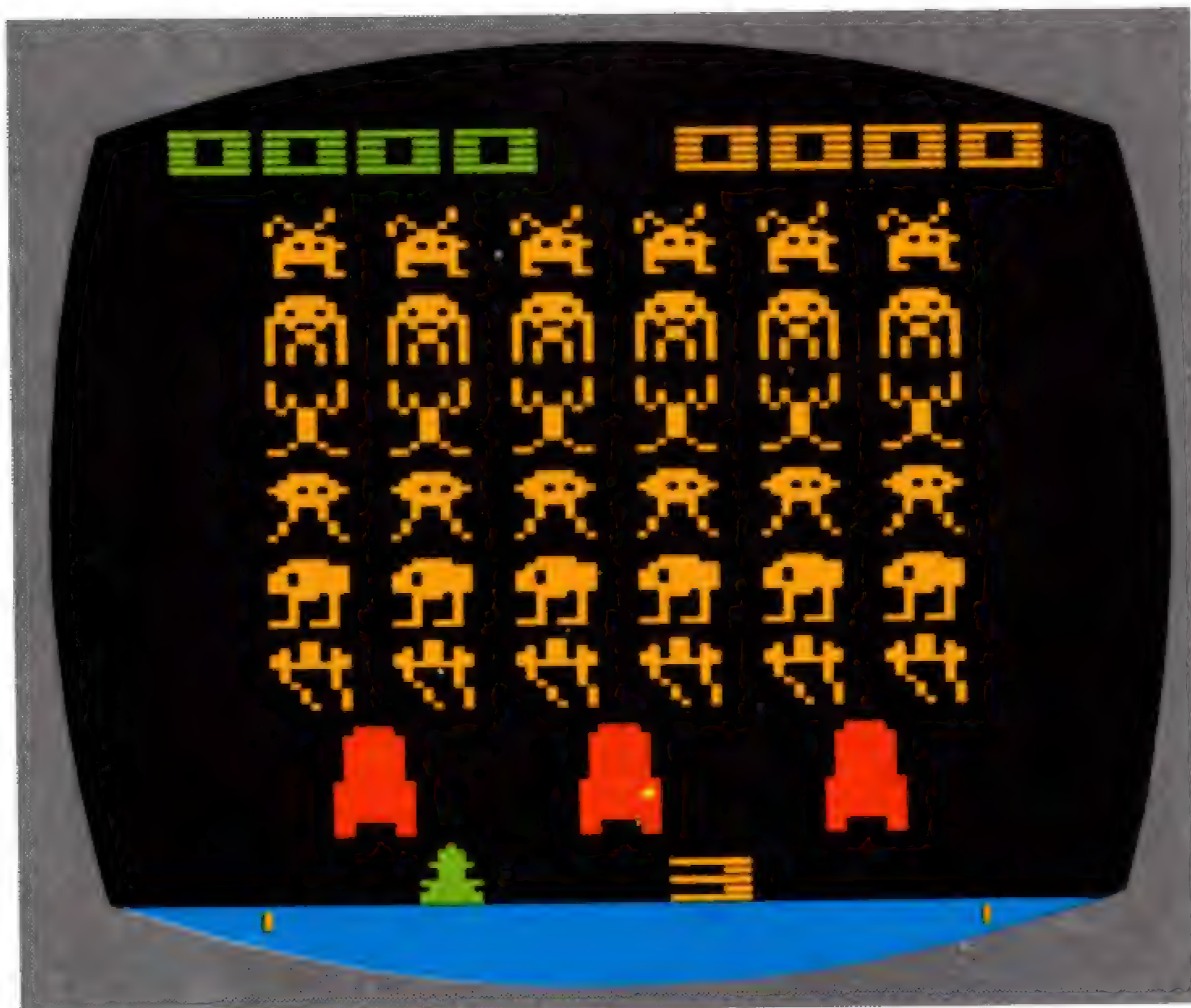
Emplee una palanca conectada al enchufe hembra de control izquierdo para juegos de una persona.

NOTA: Apague siempre la consola al introducir o sacar una cassette de juegos. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su SISTEMA VIDEO COMPUTADOR ATARI.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada vez que ponga en marcha **INVASORES DEL ESPACIO**, estará luchando contra enemigos del espacio que están amenazando la tierra. Su objetivo consiste en destruir estos invasores, disparando su "cañón laser".

Deberá eliminar a los invasores o bien antes de que lleguen a la tierra (la parte inferior de la pantalla), o antes de que le alcancen tres veces con sus bombas laser.



Su objetivo a largo plazo consiste en conseguir cuantos puntos le sean posibles. Se puntúa cada vez que alcance uno de los **INVASORES DEL ESPACIO**. Estos tienen distintas puntuaciones, lo cual depende de su posición inicial en la pantalla (véase Puntuación).

Si destruye a todos los 36 **INVASORES DEL ESPACIO**, antes de que lleguen a la tierra,

aparecerá una nueva serie de invasores en la pantalla. Cada vez que los invasores vuelven a aparecer en la pantalla, empezarán desde una posición más cercana a la tierra, hasta que alcancen la posición más cercana posible. Los **INVASORES DEL ESPACIO** pueden volver a aparecer indefinidas veces durante el curso de un juego.

EMPLEO DE LOS CONTROLES

Mueva la palanca hacia la derecha o izquierda para cambiar la posición de los cañones en la parte inferior de la pantalla.

Hágalo para evitar ser alcanzado por las bombas laser que los invasores están lanzando constantemente del cielo, y para apuntar con sus propios “fogonazos laser”. Cada vez que su cañón es alcanzado por una de las bombas laser, se produce una

pausa momentánea en el juego, y el número de impactos que le quedan aparece en la parte inferior de la pantalla.

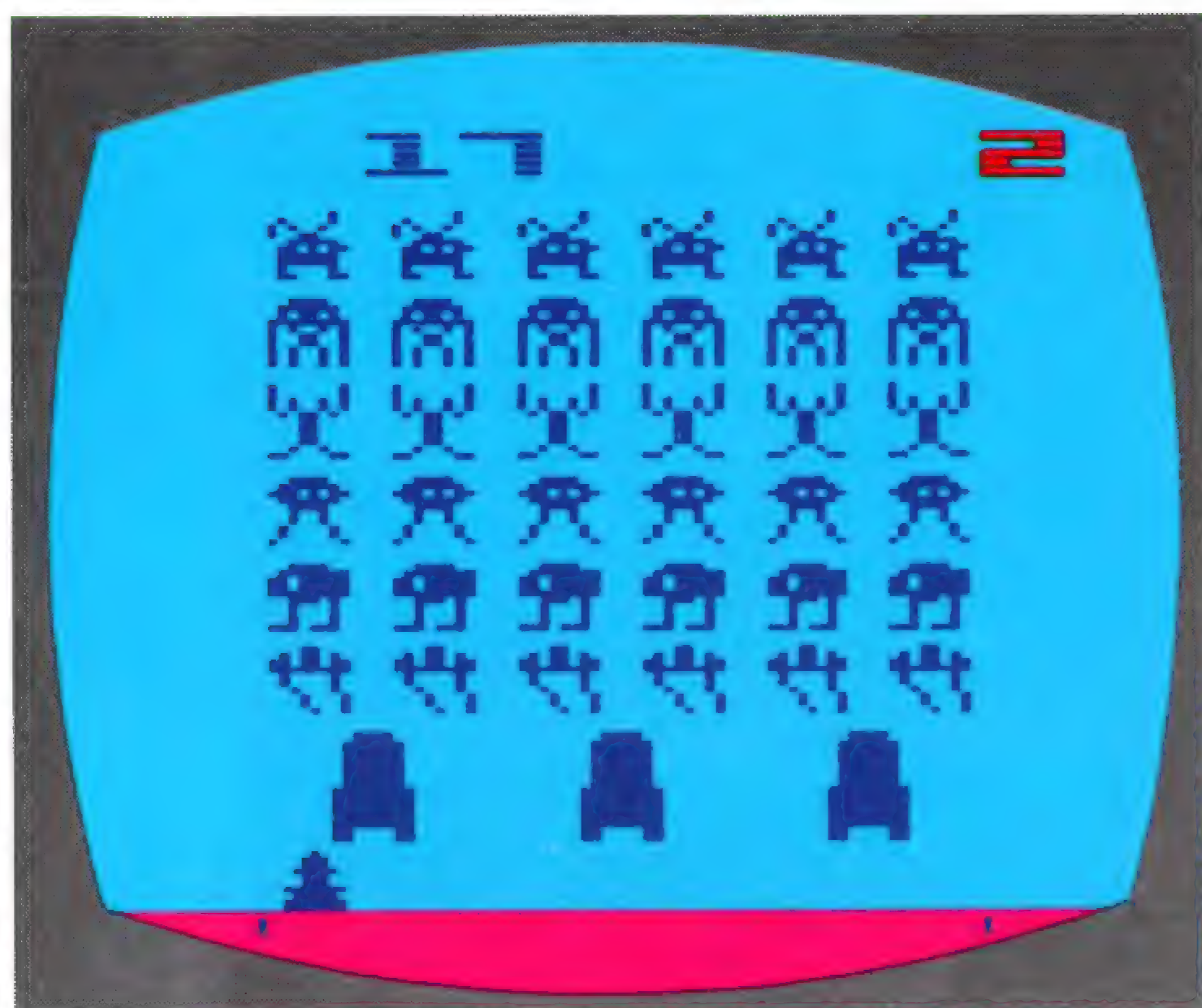
Pulse el botón rojo del control para disparar su cañón laser. Cada vez que dispare el cañón, no podrá volver a hacerlo hasta que alcance un blanco, o hasta que el fogonazo laser desaparezca de la pantalla.

PARA EMPEZAR A JUGAR

controles de la consola

Presione el pulsador de **selección de juego** para seleccionar el juego que desee. El número de variación de juego aparece en la parte superior izquierda de su pantalla. El número en la parte superior derecha representa el número de jugadores para cada juego.

LOS INVASORES DEL ESPACIO, se mueven más rápidamente por la pantalla a medida que van disminuyendo su número, lo cual hace que resulten más difíciles de alcanzar. Se produce la velocidad más rápida cuando tan sólo queda un invasor en la pantalla.



Puesto que hay 112 variaciones de juego en **INVASORES DEL ESPACIO**, resulta útil mirar la matriz de juego en el libro de instrucciones para seleccionar o localizar un juego específico.

NOTA: Los números de los juegos aumentarán continuamente en la pantalla al mantener apretado el pulsador de selección de juego. Para irlos pasando rápidamente,

apriete y siga sujetando hacia abajo tanto el pulsador de **selección de juego**, como el de **inicio de juego**. Al acercarse el número de juego deseado, suelte el pulsador de **inicio de juego** y busque el número deseado **utilizando solamente el de selección de juego**.

Apriete el pulsador de inicio de juego para empezar un juego.

Programadores de dificultad

Los programadores de dificultad controlan el tamaño de los cañones laser en la pantalla. En la posición "B", el cañon es más pequeño, y por tanto su manejo le resultará mas fácil para el jugador principiante. En la posición "A", el cañón es el doble de grande y, por tanto, más susceptible de ser alcanzado por los disparos del enemigo.

En juegos de una persona, utilice el programador de dificultad izquierdo para controlar el tamaño del cañón. En juegos de dos personas, el jugador de la izquierda, emplea el programador de dificultad izquierdo, y el derecho, utiliza el programador derecho para controlar el tamaño del cañón.

INFORMACION GENERAL

Ya sabe Vd. que debe alcanzar y eliminar a los invasores del espacio antes de que lleguen a la tierra, o sea, la parte inferior de la pantalla. También sabe que tiene que evitar sus bombas laser a fin de salvar la tierra y para que siga el juego. He aquí algunos otros datos que le ayudarán a jugar.

Durante el curso del juego, volará de vez en cuando por la parte superior de la pantalla la NAVE DE MANDO EXTRATERRESTRE (a veces de izquierda a derecha, otras de derecha a izquierda).

La NAVE DE MANDO marca 200 puntos (en los juegos C y D, la NAVE DE MANDO marca 100 puntos — vease OPCIONES PARA UNO/DOS JUGADORES—) cada vez que la alcance, que es bastante mas que cualquier otro

blanco (véase PUNTUACION). Le alegrara saber que la NAVE DE MANDO no lanza bombas laser ni otra cosa, por lo que no le danara. La NAVE DE MANDO no es mas que una prima extra si puede alcanzarla. No se concentre demasiado en alcanzarla y pierda de vista los disparos que le hacen.

Hay escudos ubicados en la pantalla (Ver diagrama) entre su canon laser y los INVASORES DEL ESPACIO. En principio, Vd. estara seguro detras de los escudos. Sin embargo, a medida que Vd. y el enemigo los van tocando, resultan danados, permitiendo que los atraviesen los rayos laser de su canon, asi como las bombas laser del enemigo. A medida que los INVASORES DEL ESPACIO se van acercando a los escudos en su camino hacia la tierra, estos desaparecen del todo.



Recuerde, si los **INVASORES DEL ESPACIO** colocados en la parte más baja tocan la tierra (parte inferior de la pantalla), termina el juego.

Las pequeñas líneas o barras en la parte inferior de la pantalla (Ver

diagrama), indican los puntos más alejados hacia los que Vd. pueda moverse a derecha e izquierda. Tenga cuidado de no dejarse atrapar al extremo de estos puntos cuando esté acorralado por el fuego enemigo.

VARIANTES DEL JUEGO

Hay diversas variantes en el juego de los **INVASORES DEL ESPACIO**. Nuevamente chequee la Matriz del JUEGO para ver el detalle específico de las variantes para cada juego. Estas están destinadas a proporcionar un reto para el jugador experimentado, así como variedad en general.

Las mismas comprenden:

Escudos movedizos: Los escudos se mueven de un lado a otro arriba y abajo de la pantalla, contrariamente a lo que sucede cuando permanecen en posición fija o estacionaria. Utilizarlos para protección resulta peligroso.

Bombas laser en zigzag: Estas bombas laser van en zigzag de un lado a otro mientras van

descendiendo por la pantalla. Es difícil saber exactamente donde van a aterrizar, y por lo tanto mantenerse fuera de su camino.

Bombas laser rápidas: Caen rápidamente y son mucho más difíciles de evitar. (Cuando las bombas laser son a la vez zigzagueantes y rápidas, hasta los jugadores expertos tienen problemas).

Invasores invisibles: Los invasores son invisibles en la pantalla después de empezado el juego. Cada vez que se acierta a uno el resto aparece momentáneamente y luego desaparece hasta que sea tocado otro.

NOTA: Cuando se sienta con ánimos para un verdadero reto pruebe el juego N.º 16.

OPCIONES DE UNO/DOS JUGADORES

Además de las variantes de juego, hay varias formas en las que uno o dos jugadores pueden jugar.

- A. El juego “normal” o básico para un solo jugador. (Juegos del 1 al 16). Las variantes son opcionales, pero el jugador solitario siempre juega contra el computador.
- B. Dos jugadores oponentes en turnos alternos. (Juegos 17 al 32). El jugador de la izquierda sale primero (en la parte izquierda de la pantalla), luego el de la derecha toma su turno (saliendo por el lado derecho). El juego mostrado en pantalla cambia, de manera a que cada jugador tenga su propio equipo de invasores. Los escudos se vuelven a colocar completos en cada turno. La NAVE COMANDANTE vale 200 puntos. Para cada uno de los jugadores, el juego termina después de 3 hits enemigos, o cuando los invasores llegan a la tierra. La más alta puntuación gana.
- C. Dos jugadores oponentes jugando al mismo tiempo. (Juegos 33 al 48). Ambos disparan simultáneamente y compiten por la mas alta puntuación. La NAVE COMANDANTE ENEMIGA vale 200 puntos. El juego termina después de que se han producido 3 hits entre los dos jugadores, o cuando los invasores llegan a la tierra.
- D. Dos jugadores oponentes compitiendo al mismo tiempo, con disparos alternos. (Juegos 49 al 64). Si Vd. espera demasiado, su cañón es disparado automáticamente y su oponente puede meterle un tiro. Las demás características del juego son las mismas que las del aparte C.
- E. Dos jugadores en equipo. (Juegos 65 al 80). Ambos jugadores controlan el mismo cañón laser. Cada uno puede mover el cañón solamente en una dirección. El jugador de la derecha lo mueve a la derecha y viceversa. Cualquiera de los jugadores lo puede disparar. Por lo demás, esta versión es como un juego “normal” en solitario (un solo tablero de puntuación, Nave Comandante = 200 puntos, etc.).
- F. Juego en equipo de dos jugadores con disparo y control del cañón en forma alterna. (Juegos 81 al 96). El jugador de la izquierda empieza y puede mover el cañón en cualquier dirección. Después de un disparo del jugador de la izquierda el de la derecha tiene el control y dispara a su vez. Ambos jugadores se esfuerzan en obtener una alta puntuación (en común), como en la versión E.

G. Dos jugadores en equipo, con uno de ellos controlando el movimiento del canon y el otro disparando rayos laser. (Juegos 97 al 112). El jugador de la

izquierda mueve el cañón, el de la derecha dispara. Por lo demás, esta versión es la misma que la de los demás juegos en equipo.

PUNTUACION

Los INVASORES DEL ESPACIO valen 5, 10, 15, 20, 25 y 30 puntos en las seis primeras filas respectivamente. (Ver diagrama). El valor en puntos de cada blanco permanece el mismo a medida que va descendiendo por la pantalla. El valor total de un ejercito de INVASORES ESPECIALES es de 630 puntos.

Aunque la puntuación puede ser indefinida, solamente hay sitio para 4 numeros en el tablero, por lo que la máxima puntuación que cada jugador podrá ver en pantalla es 9.999. Esto no representa la

mayor puntuación posible, sino la mayor puntuación que podrá verse en pantalla.

En juegos en solitario, la puntuación se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla. En juegos de dos, la puntuación del jugador de la izquierda se representa a la izquierda, y viceversa. La puntuación o puntuaciones desaparecen cuando la NAVE COMANDANTE ENEMIGA vuela a través de la pantalla, y reaparece cuando la nave deja la pantalla o es tocado.

		Points per targe
Row 6		30
Row 5		25
Row 4		20
Row 3		15
Row 2		10
Row 1		5

JUEGO BASCO

DE UN JUGADOR															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DOS JUGADORES															
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
DOS JUGADORES															
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112

UN JUGADOR MUEVE
EL CAÑON A LA DERECHA
OTRO JUGADOR MUEVE
EL CAÑON A LA IZQUIERDA

TIRO Y MANDO ALTERNADOS

UN JUGADOR MUEVE
EL CAÑON, EL OTRO TIRA

ESCUDOS MOVILES
BOMBAS
ZIGZAGUEANTES
BOMBA RAPIDA

INVASIORES INVISIBLES

SPACE INVADERS^{*}

SPACE INVADERS*



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1980 Atari, Inc.

C016973-32-REV. 1

Printed in Macau.